

# CAPITAN SEVILLA

Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente, queda tendido en la calzada junto a sus embutidos y a los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta, hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación.

Pero, ¿¡Qué diablos está sucediendo!? Mariano se está transformando: todos sus músculos crecen; su estatura aumenta; su vulgar rostro se convierte en el de un apuesto super-héroe dispuesto a combatir al malvado profesor TORREBRUNO.

## FX DOBLE CARGA

El juego consta de dos partes, cada una grabada en una cara de la cinta. Para jugar a la segunda habrás de concluir la primera y obtener así el código de acceso.

## PRIMERA CARGA

En la primera parte del juego te encontrarás en la ciudad con sus edificios, obras, parques, etc. Tu misión consiste en localizar el cohete, que te permitirá viajar al planeta escenario de la segunda parte. Pero habrás de ser cauto y evitar el contacto con los siguientes personajes:

**CURRO:** Es un obrero con muy malas pulgas. En cuanto te divise irá directo hacia ti. Evita como puedas el contacto e intenta destruirle.

**SEBASTIAN, MANOLITO y JOSELITO:** Son tres amigos a cual más travieso. Con sus trastadas te harán pasar malos momentos pero no les hagas nada; al fin y al cabo son niños.

**CAMARERO:** Sádico y vil personaje afectado por la radiación. Pégale un par de buenos derechazos y conseguirás la morcilla que lleva en su bandeja.

**LONG PRETTY WILLOBY:** Pistolero a sueldo contratado esta vez por el profesor TORREBRUNO. Creció en un ambiente hostil que le condujo al vicio y la corrupción. Ten cuidado con él.

**FATTY BLACK JONES:** Compañero inseparable de LONG PRETTY WILLOBY es incluso más hábil que este manejando la "pipa". Un consejo: no le pierdas de vista.

Estos dos degenerados aparecen cuando llevas mucho tiempo en la misma pantalla.

**DUMBO PINK:** No, no tienes una copa de más encima. Se trata del último especimen de los ELPHANTUS VOLADORUS. Aunque parezca inocente y simpático no te fies de él.

**ROBOTROIDE GEOSINCOPADO:** No te pierde de vista y en cualquier momento te suelta un chorro de electrones hidrolizados.

**HAMBURGUESOIDE VOLATIL:** No intentes comértela ¡DESTRUYELA!

**DUSTBIN:** El hedor que despiden es insopportable. Trata de alejarte de él.

**MARY GROUPY:** Insaciable fan del CAPITAN SEVILLA. No la dejes que se acerque: lleva "malas" intenciones.

**RETORTERO AEROSTATICO:** Unidad autónoma de vigilancia aeroespacial.

**BRAVE BULL:** Es un toro bestial que te persigue. No le dejes nunca que se te acerque.

**GORGOJO CARRASQUERO:** Es una fiera brutal, cuyo objetivo es el CAPITAN SEVILLA.

**CHEPPY TRON:** Androide acorazado casi impenetrable.

**ATTACK SOLDIER:** Está entrenado para matar. Cuidado con su fotodisparo de megaprotones.

## SEGUNDA CARGA

Estás en el planeta CONGRIÓ, de primera magnitud. Atraviesa las ruinas del templo, la refinería de potapropano, penetra en la base y sube al nivel superior. Una vez aquí acciona las computadoras, pasa junto a los cañones de combate y finalmente desconecta el cañón de plasma. Seguro que eres capaz de conseguirllo ¡¡BUENA SUERTE!!

Tus enemigos en esta segunda parte son:

**BRONTOSAURIO POSTMODERNO:** Surge sin previo aviso y se abalanza sobre ti. Si no lo destruyes no pasarás de pantalla.

**HIGHSOOTER:** Robot encargado de la seguridad.

**WILLY THE FROGGY:** Defensor a ultranza de la fauna de CONGRIÓ.

**CYBORG SHOCK:** Defiende la refinería con coraje y fiereza.

**VIBRO CAÑON:** Defiende el nivel superior de la base con sus terroríficas bolas de plasma.

**TRACTO ARM:** Es un simple robot de mantenimiento enloquecido por una sobrecarga fotónica. Irá a por ti.

**GUERRERO MISTICO:** Defiende las ruinas de las antiguas civilizaciones de congrio.

**BATISCOP DE LIMPIEZA:** Es una simple lavadora aunque no es inofensiva.

**MANIBOT TX-4:** Complejo sistema de manicura computerizado.

## ACCIONES DE MARIANO

Cuando representes a Mariano en el juego tus posibilidades son pocas. Trata de evitar por todos los medios que algún personaje te toque; si lo hace perderás una vida. Por lo de más dedícate a dar puñetazos para defenderte y busca alguna morcilla para transformarte en el CAPITAN SEVILLA.

## ACCIONES DEL CAPITAN SEVILLA:

### ¡¡¡SUPERPODERES!!!

Antes de enumerarte tus superpoderes debes saber cómo hacer uso de ellos. En la pantalla verás un recuadro, llamado de selección y en él un dibujo determinado. Cada dibujo se corresponde con un superpoder de los siguientes:

**SUPERSOPLIDO** si el dibujo es el de un fuelle. Presiona el botón de acción y todo lo que se encuentre en tu camino será arrasado.

**SUPERDISPARO** si el dibujo es una morcilla ¡¡Prueba a disparar!! Senti-

rás la fuerza del CAPITAN SEVILLA.

**SUPERDEFENSA** si en el recuadro aparece el símbolo de la radioactividad. ¡Usalo! serás inmune durante algunos segundos.

Escoge el que necesites por medio del botón de selección.

Además de estos tres superpoderes hay otros tres que no necesitan ser previamente seleccionados en el recuadro:

**VUELO SIN MOTOR:** Aprieta el botón de salto y al mismo tiempo el de acción repetidamente.

**SUPERSALTO:** Podrás dar unos brincos increíbles. No dudes en usarlo. ES MUY UTIL.

**SUPERFUERZA:** Al contacto con un enemigo no perderás una vida, sino POWER, que aparece en la pantalla con forma de morcilla gigante.

## CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA. Te será muy útil.

En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanguinario toro, habrás de emplear tu supersoplido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.

No desperdigies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.

Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

## CONTROLES

Teclas redefinibles. JOYSTICK compatible. (Interface Kempston para Spectrum).

## EQUIPO DE DISEÑO: SPECTRUM, AMSTRAD y MSX

**DIRECTOR:** Alvaro Mateos

**GRAFICOS:** Angel Tirado, José Ramón Pérez, Manuel Gasco, Rafael García

**MUSICA:** David Brioso

**CODIGO M.:** Alvaro Mateos, Angel Macedo, Manuel Guillén, Francisco Gómez, Francisco Rodríguez, David Brioso



## GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 1B TORRE DE MADRID, 27-5  
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

## PROGRAMADORES

Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?  
Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

## COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN,  
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN  
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.  
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.



## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.